LEGO

LEGOLAND®

Manual de instrucciones



Gracias por adquirir LEGOLAND, uno de los fantásticos nuevos juegos de LEGO Media.
En LEGO Media nos esforzamos continuamente por establecer nuevos criterios en software, introduciendo los conceptos tradicionales de LEGO en este emocionante nuevo medio. Al igual que nuestros juguetes, nuestros programas se caracterizan por un contenido y una calidad innovadores que estimulan la imaginación y la creatividad.
Para asegurarnos de que nuestro software es adecuado al 100% para los niños, dedicamos la máxima atención al control de calidad de los productos para poder ponerles el sello "PROBADO POR NIÑOS. APROBADO POR NIÑOS".
Estamos seguros de que disfrutarás durante horas de las gratificantes actividades que ofrece LEGOLAND. Si surge algún problema con este producto, no dudes en ponerte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente (examina la tarjeta adjunta), donde te ayudaremos con mucho gusto.
El software de LEGO está destinado a divertir, así que si te gusta LEGOLAND, echa un vistazo al folleto adjunto para conocer los demás títulos de nuestra gama.



Índice

4 Introducción
5 Instalación
9 ¿De qué trata el juego?
10 Ayudantes del parque LEGOLAND
13 ¿Y ahora qué hago?
14 Pantalla principal del juego
16 Partida libre
17 El juego LEGOLAND
21 Opciones de juego
23 Cómo jugar a LEGOLAND
24 Construcción
26 Cómo saber lo que está ocurriendo
27 Reparación de atracciones
29 Las pilas no están incluidas
31 He acabado las lecciones prácticas, ¿y ahora qué?
32 El inspector del parque
33 ¿Sabías que...?
34 Premio al mejor director de parque LEGOLAND
35 Las recetas favoritas de Rosie Brickolini
38 Créditos de LEGOLAND
40 Asistencia técnica
41 Garantía de satisfacción total o devolvemos el dinero
41 Aviso de epilepsia

Introducción

Como aprendiz de director del parque, tienes que diseñar y construir el mejor parque LEGOLAND posible, para mantener a los visitantes satisfechos y lograr que vuelvan, a ser posible acompañados.

Pero la tarea no es tan fácil como parece. No basta con conseguir una atracción y colocarla en el parque, con la esperanza de que guste a los visitantes. ¡Continúa leyendo y verás!



El personaje de Jonathan Sabio está basado en el auténtico director del parque LEGOLAND Windsor, aunque en realidad se llama Jonathan Robb.

Instalación

Ordenador

Compatible al 100% con Windows® 95/98 y DirectX.
El juego no es compatible con Windows NT, OS/2, Linux ni sistemas operativos de emulación de Windows.

CPU: Pentium II de 233 MHz o equivalente.

Memoria: 32 Mb de memoria RAM o más.

Tarjeta gráfica: Tarjeta gráfica con 4 Mb de RAM compatible con Direct Draw (para una resolución de 640 x 480 y una densidad de 16 bits).

CD-ROM: Unidad de CD-ROM / DVD de cuádruple velocidad o superior.
Tarjeta de sonido: DirectX 7.0 de 16 bits para Windows 95/98.
Dispositivo de entrada: Ratón y teclado compatibles con Windows 95/98.

DirectX: Para jugar a LEGOLAND se debe instalar DirectX 7.0 de Microsoft (incluido en el disco). Si necesitas más información sobre DirectX, consulta el archivo léeme.txt, que se encuentra en el CD-ROM de LEGOLAND.

Nota: Es posible que el sistema necesite los últimos controladores de Windows 95/98 para los dispositivos. Para que el juego funcione, el CD-ROM debe estar en la unidad de CD-ROM o DVD.

Instalación: Para la instalación mínima se necesitan 150 Mb de espacio libre en el disco duro.
(Sin comprimir)* Para la instalación completa se necesitan 301 Mb de espacio libre en el disco duro.
(Sin comprimir)*

Ratón: Ratón compatible con Microsoft.

* "Sin comprimir" significa que no se ha sometido el disco duro a ningún tipo de compresión de archivos con el fin de aumentar el espacio disponible. Por ejemplo, la opción de esta función en Windows 98 suele ser DriveSpace. Puede que tengas que ponerte en contacto con el fabricante del equipo para actualizar los controladores de algunos componentes.
Para descargar las actualizaciones se necesita una conexión a Internet.



Instalación

El proceso de instalación comienza de manera automática cuando se introduce el CD-ROM de LEGOLAND en el ordenador. Si esto no ocurre transcurridos unos segundos, no te preocupes, sólo tienes que:

1. Comprobar que no estás ejecutando otro programa.
2. Hacer doble clic en "Mi PC", en el escritorio.
3. Hacer clic derecho en la unidad de CD-ROM y seleccionar Explorar.
4. Haz doble clic en "AUTORUN.EXE".

Aparece un menú con las opciones siguientes:

INSTALAR LEGOLAND (o JUGAR A LEGOLAND si ya está instalado)
INSTALAR INDEO (Sólo aparece si no está instalado todavía. Para jugar a LEGOLAND ES NECESARIO tener instalado INDEO)

REGISTRAR
SALIR

Si es la primera vez que juegas a LEGOLAND, tendrás que seleccionar INSTALAR LEGOLAND.

Cómo instalar LEGOLAND

Elige INSTALAR LEGOLAND en el menú. La instalación es muy sencilla, casi automática. El programa te pedirá que selecciones la instalación mínima o la completa, que difieren en la cantidad necesaria de espacio libre en el disco duro, como se muestra en la pantalla. También te pedirá el directorio de instalación. Si puedes, utiliza el predeterminado.

Cómo empezar a jugar a LEGOLAND)

Hay varias maneras de comenzar a jugar. La más sencilla consiste en introducir el CD-ROM en la unidad y elegir "JUGAR A LEGOLAND" en el menú.

Si el juego no se ejecuta automáticamente cuando introduzcas el disco en la unidad de CD-ROM, haz lo siguiente:

1. Pulsa INICIO, en la esquina inferior izquierda de la pantalla.
2. Resalta PROGRAMAS.
3. En el menú PROGRAMAS, busca la carpeta LEGO MEDIA.
4. Dentro de la carpeta LEGO MEDIA encontrarás la carpeta LEGOLAND, que contiene el icono de inicio llamado LEGOLAND.

NOTA IMPORTANTE: independientemente de la opción de instalación elegida, para jugar es necesario tener el CD-ROM original de LEGOLAND en la unidad.

Cómo desinstalar el juego

Desinstalar LEGOLAND es muy sencillo:

1. Pulsa INICIO, en la esquina inferior izquierda de la pantalla.
2. Resalta PROGRAMAS.
3. En el menú PROGRAMAS, busca la carpeta LEGO MEDIA.
4. Dentro de la carpeta LEGO LEGO MEDIA / LEGOLAND hay un archivo llamado "DESINSTALAR". Haz clic en él para eliminar LEGOLAND del ordenador.

NOTA: El programa de desinstalación no borra automáticamente las partidas guardadas ni la información sobre los jugadores.

El programa de desinstalación te permitirá eliminar las partidas guardadas si lo deseas. También puedes eliminar de manera manual las partidas guardadas.

Si tienes algún problema, ponte en contacto con el departamento de atención al cliente de LEGO Media. Los detalles figuran en la documentación suministrada con el juego.

Instalación

El escritorio de Windows cambia de tamaño cuando se sale del juego

LEGOLAND ajusta el escritorio automáticamente a una resolución de 640 x 480 para cumplir los requisitos del juego.
Si el escritorio no recupera su tamaño normal, lee la información que figura a continuación sobre la forma de ajustar las propiedades del sistema.
La mayoría de los ordenadores que utilizan Windows 95 / 98 tienen una configuración de color de alta densidad de 16 bits y una resolución de 800 x 600 ó 640 x 480, según prefiera el usuario.
Coloca el ratón en una zona despejada del escritorio de Windows y haz clic una sola vez con el botón derecho.
Aparecerá un menú en el que tendrás que seleccionar, con el botón izquierdo del ratón, la opción Propiedades.
En la carpeta "Propiedades de pantalla", selecciona la pestaña Configuración.
Comprueba que está seleccionada la opción Color de alta densidad de 16 bits, con una resolución de 640 x 480 ó 800 x 600, según las preferencias.

Elige Aplicar y Aceptar, y reinicia el equipo si se te pide que lo hagas.

¿De qué trata el juego?

¡Enhorabuena! ¡Acabas de conseguir el puesto de aprendiz de director del parque LEGOLAND! En el primer día vas a visitar a tus nuevos compañeros de LEGOLAND. Te recibirá Jonathan, el director actual del parque, que convoca una reunión para presentarte y de paso enseñar el último invento del profesor.

Al parecer, el profesor ha logrado inventar una máquina del tiempo. Nadie sabe cómo lo ha conseguido, pero todo el mundo sabe que sus inventos nunca funcionan de la forma planeada. Antes de que te des cuenta, el profesor salta dentro de la máquina y desaparece en medio de una luz cegadora.

Al cabo de un momento vuelve. ¿Dónde (o mejor dicho, cuándo) ha estado? Eso no parece importar a nadie, pues su máquina del tiempo ha dejado el parque hecho un caos.

¡Pero no te desesperes! El profesor cree que arreglando la máquina del tiempo y regresando al pasado podrá utilizar su eficaz rayo duplicador y reparar las atracciones que se han roto en un abrir y cerrar de ojos.

Ahora tu trabajo consiste en hacer que todo vuelva a la normalidad diseñando un parque nuevo, construyendo atracciones y encargándote de su mantenimiento.

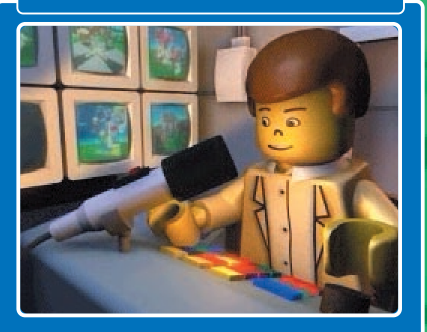


La canción favorita de JP es "Me gusta bailar", de Tuff Stuff.

Ayudantes del parque LEGOLAND

Para construir el mejor parque posible cuentas con la ayuda de un equipo especial de LEGO. Cada miembro del equipo se encarga de un aspecto del diseño o la construcción del parque.

Jonathan Sabio



Es el director actual del parque y tu mano derecha. Si al construir el parque tienes algún problema o no entiendes lo que tienes que hacer, pregunta a Jonathan.
El director actual fue el primero de su promoción en la Academia de parques LEGOLAND. Lo que más le importa es que los visitantes pasen el mejor día de su vida. Le gusta escalar montañas, montar en moto con Bob el motorista y recibir cartas de agradecimiento de visitantes contentos.

Profesor Voltaje



Quizá no te hayas dado cuenta, pero en todos los parques LEGOLAND hay un científico cuyo trabajo consiste en inventar fantásticas y divertidas atracciones. ¿De dónde crees que hemos sacado todas las maravillas que tenemos?
El pasado del profesor es una incógnita, pero sus inventos, cuando funcionan, hablan por sí mismos. El profesor ha creado un "Taller de atracciones" en el que utiliza unos inventos que permiten crear atracciones en la mitad de tiempo.

El profesor ha inventado todo tipo de objetos extraños, incluidos los famosos robots LEGO Mindstorms y los geniales ladrillos «destructa» de LEGO Creator. Pero hay que tener cuidado, porque se distrae muy fácilmente llevado por la curiosidad y eso puede provocar problemas inesperados...

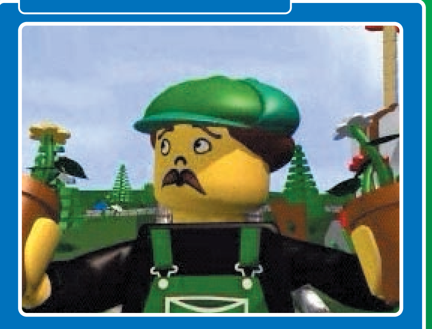
JP (JP)



Es una de las mecánicas más hábiles que hemos visto jamás. Es capaz de construir todo lo que el profesor inventa y repararlo cuando se estropea. Siempre se la puede ver por el parque, escuchando música mientras trabaja, con el destornillador en la mano allá donde va.

En su tiempo libre se entretiene construyendo asombrosos artilugios LEGO Technic para crear todo tipo de excentricidades, desde artefactos para desenvolver sus caramelos favoritos hasta mecanismos para salir disparada de la cama, lista para trabajar.

Bob Roble



Es el jardinero más creativo del parque y le encanta ponerse su característica gorra de cazador. No hay nada que Bob no sepa sobre los árboles y las flores de LEGO. ¡Puede plantar cualquier cosa en un tiempo récord!
Bob fue aprendiz del jardinero de fama mundial Charlie del Bosque, que con un híbrido de ficus y pino dio vida a las primeras plantas de LEGO.

Ayudantes del parque LEGOLAND

Bob está deseando crear nuevas plantas y flores LEGO para demostrar su destreza en horticultura. Lo que más le gusta es construir ENORMES macizos.

El único problema es que a veces se duerme mientras trabaja. Sólo tienes que estar pendiente de él y todo irá bien.

Rosie



Si alguna vez tienes hambre, llama a Rosie, no lo dudes. Instruida por los mejores cocineros del mundo, conoce todas las técnicas de elaboración de una comida sana y sabrosa. Como miembro de la famosa familia Brickolini, está acostumbrada a cocinar para muchas bocas hambrientas. Siempre que haya suficientes restaurantes y puestos de comida en el parque, podrá proporcionar manjares a todos los visitantes. Cuando tiene tiempo, lee los últimos libros de cocina e inventa sus propias recetas. De hecho, si miras al final de este manual encontrarás algunas de sus recetas favoritas.

Rosie Brickolini es la sobrina de Mama Brickolini, uno de los personajes principales del juego de PC LEGO Island.

¿Y ahora qué hago?

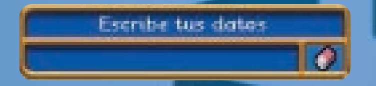
Datos del jugador



La pantalla "DATOS JUGADOR", que se muestra a la izquierda, es la primera que aparece.

Antes de poder diseñar y construir el parque tienes que escribir tu nombre, lo cual es muy sencillo:

1. Busca una casilla VACÍA y haz clic en ella.
2. Escribe tu nombre en la casilla.



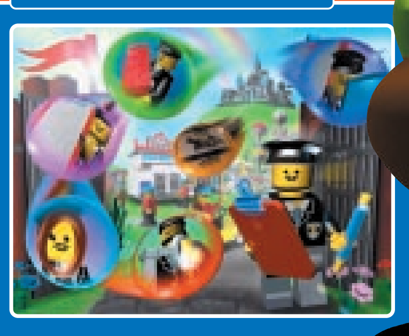
3. Para guardar los datos, pulsa INTRO o pulsa el botón de la mano con el pulgar hacia arriba.
4. Ahora accederás a la pantalla principal del juego.



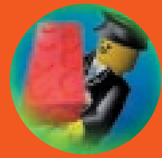
Pantalla principal del juego

La pantalla principal del juego es muy importante, pues desde ella se pueden hacer muchas cosas interesantes. La pantalla que aparece es la siguiente:

Pantalla principal



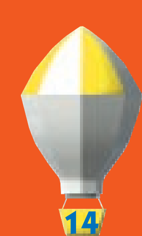
Los botones de los que dispones son:



Partida libre

Con esta opción puedes construir un parque sin tener en cuenta si los visitantes están satisfechos o no. Echa un vistazo a la sección "Partida libre" de la página 16.

Bob Roble sueña con ganar el premio LEGOLAND al jardín mejor cuidado y al mejor bigote.





Datos del jugador

Esta opción permite regresar a la pantalla DATOS JUGADOR, en la que otra persona puede introducir sus datos para jugar una partida.



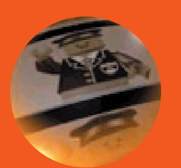
Cargar partida

Con este botón puedes cargar la partida LEGOLAND que tengas guardada para continuar desde donde la dejaste.



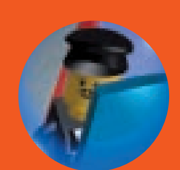
Empezar partida

Con este botón empezarás la partida en el último nivel que hayas jugado, o en el primer nivel de lección práctica si es la primera vez que juegas.



Vídeo LEGOLAND

Esta opción abre una pantalla desde la que podrás ver vídeos de todos los parques LEGOLAND reales.



Salir de partida

Si quieres dejar de jugar, haz clic en este botón o pulsa la tecla ESC.



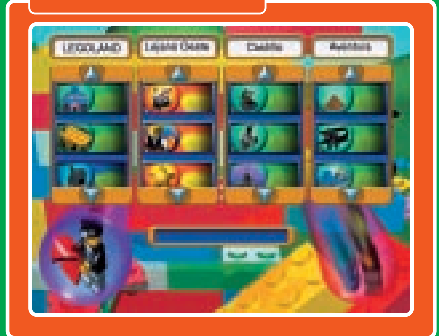
Partida libre



En el modo PARTIDA LIBRE puedes construir un parque sin tener que preocuparte por los visitantes ni por el inspector.

Si haces clic en el botón PARTIDA LIBRE, aparecerá la pantalla siguiente:

Partida libre



"Lo mejor del modo PARTIDA LIBRE es que puedes seleccionar las atracciones LEGOLAND que quieras y disenar tu propio parque."

Esto es lo que tienes que hacer:

1. De los botones temáticos que hay, elige las atracciones que quieras. Encima de cada elemento que elijas aparece un arca. Si después decides que no quieres algún objeto que hayas elegido, haz clic de nuevo en él para eliminar la selección.
2. Debajo de los menús temáticos hay una barra que indica el número de objetos que puedes elegir. Cuando esta barra está llena al completo, no puedes elegir más atracciones.
3. Cuando estés satisfecho con los objetos que hayas elegido para el parque, pulsa el botón de la mano con el pulgar hacia arriba para construir el parque.
   Si decides que no quieres utilizar el modo PARTIDA LIBRE, pulsa IR A LA PANTALLA DE INTRODUCCIÓN.

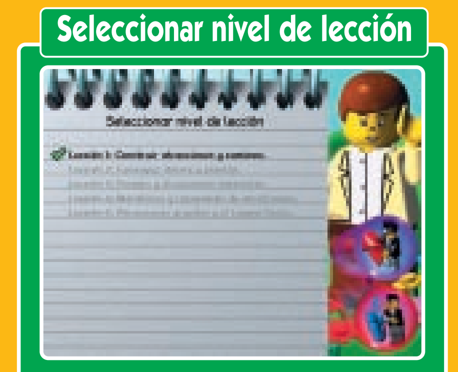
El modo PARTIDA LIBRE y el juego están muy relacionados. Cuanto más avances en el juego, más atracciones adquirirás para construir en el modo PARTIDA LIBRE.
El modo PARTIDA LIBRE sólo está disponible si has completado todas las lecciones.

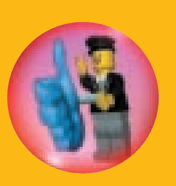


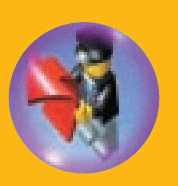
El juego LEGOLAND

Para comenzar a diseñar y construir tu propio parque LEGOLAND, haz clic en el botón EMPEZAR PARTIDA LEGOLAND. Es muy divertido diseñar y construir un parque, pero tienes que saber lo que vas a hacer en todo momento. Para ello, Jonathan te enseñará lo que debas saber sobre el trabajo en cinco lecciones prácticas que ponen a prueba tus habilidades.

Seleccionar nivel de lección





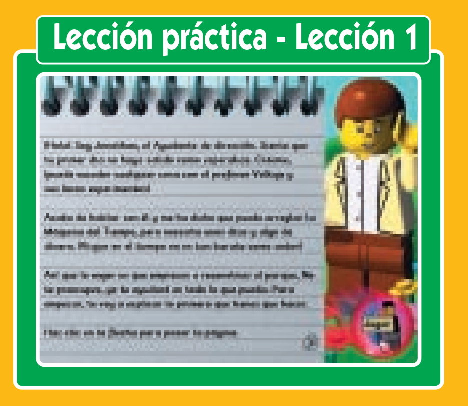


La lección número uno, "Construir atracciones", ya está seleccionada con una marca para empezar por ella. Para continuar, haz doble clic en la lección o pulsa el botón de la mano con el pulgar hacia arriba.

Si quieres volver atrás, pulsa el botón IR A LA PANTALLA DE INTRODUCCIÓN.

Si haces clic en el botón Jugar nivel, verás una pantalla parecida a la siguiente:

Lección práctica - Lección 1



Ésta es la pantalla de resumen en la que Jonathan te proporciona información sobre lo que ha ocurrido, así como instrucciones sobre lo que hay que hacer en ese nivel. ¡Presta atención a todo lo que dice!

El juego LEGOLAND

A veces tendrás que pulsar la flecha intermitente situada debajo del bloc de notas para pasar la página. Si sigues las instrucciones de Jonathan, casi todo irá bien. Cuando hayas terminado de escuchar a Jonathan, pulsa el botón de la mano con el pulgar hacia arriba para empezar a jugar.

Cuando haya comenzado la partida verás la pantalla siguiente:

Pantalla de juego



En esta pantalla hay algunos botones importantes que te ayudarán a diseñar y construir el mejor parque LEGOLAND posible. Estos botones son:



Camino

Cuando se construye una atracción, normalmente está unida a la entrada del parque mediante un camino. Tienes que asegurarte de que los visitantes pueden llegar a todas las atracciones. Utiliza el botón de camino para añadir más tramos de camino o arreglar los caminos deteriorados.



Modo Pregunta

Cuando pulses este botón verás lo satisfechos o hambrientos que están los visitantes. Con este botón también puedes descubrir información importante sobre las atracciones del parque. Consulta la sección "modo PREGUNTA" de la página 26.

El juego LEGOLAND



Borrador

Si te equivocas, no te preocupes: puedes eliminar todo lo que construyas con el modo Borrar. Pero no vayas a equivocarte al borrar cosas, y ten especial cuidado con los macizos de flores de Bob.



Imagen del mapa

Esta opción permite observar el parque LEGOLAND a vista de pájaro. Es muy útil para ver el diseño del parque o si hay alguna atracción estropeada.



Opciones de juego

Este botón resulta muy útil. Púlsalo cuando quieras elegir las opciones CARGAR, GUARDAR o SALIR de una partida. También lo puedes utilizar para cambiar el volumen de la música y los efectos de sonido. Consulta la sección "OPCIONES DE JUEGO" de la página 21.



Botones temáticos de LEGOLAND

Hay cuatro botones temáticos. Cuando empiezas a jugar, sólo dispones del tema principal de LEGOLAND. Los otros temas van apareciendo a medida que avanzas de nivel. Con estos botones puedes acceder a muchos objetos diferentes de cada tema, para añadir variedad a las atracciones del parque LEGOLAND.

No hay forma de saber qué ocultan los botones vacíos, pues el profesor Voltaje no se ha embarcado todavía en ningún viaje a través del tiempo. Pase lo que pase, será una sorpresa.



Panel de información

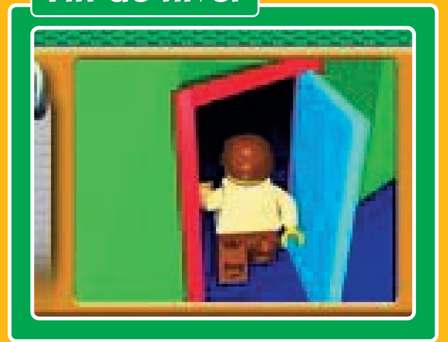
Pulsa el bloc de notas situado a la izquierda para volver a ver las instrucciones del nivel, por si se te ha olvidado algo.

El juego LEGOLAND

También dispones de una serie de consejos por si no sabes cómo seguir. Sólo tienes que pulsar el bloc de notas y después el botón del signo de interrogación que aparece en la parte superior de la pantalla.

La pantalla de la derecha es el lugar en el que Jonathan te ayuda. Jonathan siempre está en contacto con los ayudantes del parque, y desde esa pantalla te puede proporcionar información muy valiosa. Si no entiendes algo de lo que dice, haz clic de nuevo en su pantalla y lo repetirá.

Fin de nivel



Cuando termines un nivel verás una imagen de Jonathan que sale por una puerta. Haz clic en este dibujo si estás listo para pasar al nivel siguiente. Si quieres seguir jugando y construyendo cosas en el parque, continúa, y haz clic en el dibujo de la puerta cuando ya no quieras seguir.

Indicador de dinero





El parque LEGOLAND requiere que haya un flujo constante de visitantes que paguen por entrar. Sin dinero no es posible inventar ni construir atracciones nuevas. El INDICADOR DE DINERO muestra el dinero que tienes con una imagen y un número.

Indicador de energía




En casi todos los niveles necesitarás utilizar centrales eléctricas para que funcionen las atracciones.

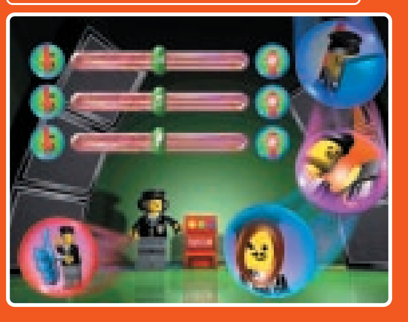
Lo mejor es que el INDICADOR DE ENERGÍA se encuentre dentro de la parte amarilla del gráfico, pues eso significa que dispones de suficiente energía para mantener el parque en funcionamiento. Cuando el indicador pasa a la zona roja de la izquierda, no tienes suficiente energía. Si se encuentra en la zona verde de la derecha, has construido demasiadas centrales eléctricas y estás malgastando el dinero.

Opciones de juego



Si pulsas el botón OPCIONES DE JUEGO (izquierda) verás la pantalla siguiente (derecha):





Con estos controles puedes cambiar la configuración del volumen, cargar o guardar una partida y salir de una partida.



Volumen de voz

Desplaza el control deslizante para subir o bajar el volumen de las indicaciones de Jonathan.



Volumen de música

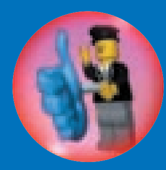
Mueve el control deslizante para subir o bajar el volumen de la música.



Volumen de efectos de sonido

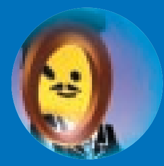
Mueve el control deslizante para subir o bajar el volumen de los efectos de sonido.

Opciones de juego



Pulgar hacia arriba

Utilízalo para regresar al juego.



Guardar partida

Con esta opción se accede a la pantalla de guardado, que permite guardar los avances antes de salir de la partida.

Cargar partida



Con esta opción puedes recuperar una partida de LEGOLAND que tengas guardada para seguir por el punto en el que la dejaste.



Salir de partida

Utiliza esta opción para salir de la partida en la que estés y acceder al menú principal.



El profesor Voltaje es el abuelo de Verónica Voltaje, una de las grandes estrellas del motor de LEGO Racers.

Cómo jugar a LEGOLAND

Cabaña de los mecánicos



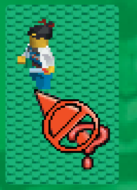
Para que el parque funcione bien tienes que trabajar en estrecha colaboración con tus compañeros de LEGOLAND. Dos de tus colaboradores más importantes son la mecánica JP y el jardinero Bob Roble.

No puedes arreglar ni plantar nada sin su ayuda, así que mantenlos ocupados y pórtate bien con ellos.

Invernadero



En la mayoría de los niveles del juego verás una cabaña de mecánicos y un invernadero. Si haces clic en ellos obtendrás un mecánico o un jardinero, respectivamente. Cada vez que se pulsa una de estas dos construcciones se obtiene un ayudante nuevo. Pero no olvides que cada ayudante cuesta treinta monedas y que no puedes tener más de quince mecánicos y quince jardineros.



Si lo deseas, puedes desplazar a los mecánicos y jardineros a otras partes del parque. De esta forma puedes arreglar atracciones y plantar adornos con mucha rapidez. Sólo tienes que hacer clic en el ayudante y volver a hacer clic cuando quieras soltarlo.

Si crees que ya no necesitas a alguno de los ayudantes, devuélvelo a la construcción correspondiente y recuperarás el dinero que te ha costado.

Construcción

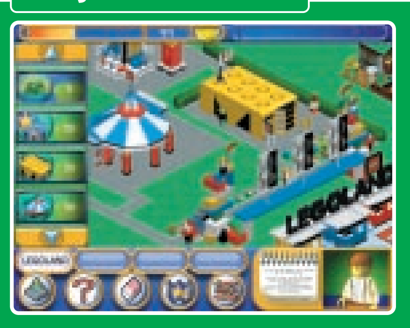
Cuando comiences una partida sigue las instrucciones de Jonathan, quien te indicará paso por paso lo que tienes que hacer. Una vez que tengas varios mecánicos y jardineros en el parque, pulsa el botón del tema LEGOLAND para saber de qué atracciones dispones. Mientras diseñas el parque, el profesor trabaja en su laboratorio inventando cosas para que las construyas. De vez en cuando recibirás algo nuevo, y cuanto más avances en el juego, más cosas podrás construir. Los objetos nuevos están marcados con una estrella dorada, como muestra la imagen de abajo.

Atracción nueva



Cada vez que se crea una atracción nueva aparece una ventana de información como ésta que explica en qué consiste. Si quieres que la ventana de información desaparezca, haz clic en la X.

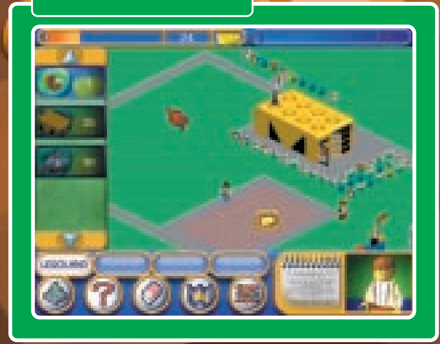
Objetos nuevos



En el menú, junto a las atracciones, aparece un número que indica lo que cuesta que JP construya ese objeto. Por ejemplo, una unidad de seto cuesta dos monedas, dos de las tiendas cuestan 25 monedas, etc.

Construcción

Sin dinero



Si no dispones del dinero suficiente para que JP construya un objeto, éste se volverá de color gris. Tienes que estar pendiente del indicador de dinero. Cuantos más visitantes tenga el parque, más dinero se acumula.

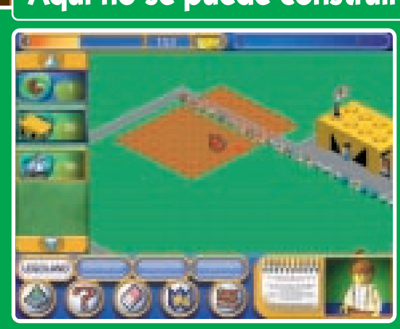
Para colocar algo en el parque sólo tienes que hacer clic en el objeto en el menú de temas de LEGO, por ejemplo, en el tema LEGOLAND, y desplazar el cursor por el parque. La silueta del objeto quedará adherida al puntero del ratón.

Si hay suficiente espacio para construir el objeto, la silueta es de color verde. Si no hay suficiente espacio o si hay un obstáculo que no permite su construcción, la silueta es de color rojo y el cursor cambia, como se muestra en la pantalla de abajo.

Aquí se puede construir



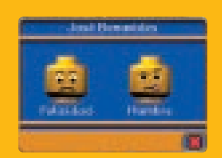
Aquí no se puede construir



Puede que te quedes sin dinero mientras JP esté construyendo algo. En ese caso, verás el icono intermitente de una moneda por encima del lugar en el que esto ocurra.

Si quieres deshacerte de una atracción, pulsa el botón BORRAR y a continuación haz clic en el objeto para eliminarlo.

Cómo saber lo que está ocurriendo



Una parte esencial del juego consiste en averiguar lo satisfechos que están los visitantes del parque. Para ello, utiliza el modo PREGUNTA haciendo clic en el botón del signo de interrogación grande de la pantalla o en el botón derecho del ratón. Después, haz clic en un visitante para que aparezca una casilla parecida a la siguiente:



Son dos caras de las minifiguras LEGO, que cambian según lo satisfechos o hambrientos que estén los visitantes. Cuanto más felices estén las caras, mucho mejor.

Hay otra manera rápida de saber cómo está un visitante. Tienes que pasar al modo PREGUNTA y colocar el puntero sobre un visitante (esta vez no es necesario que hagas clic). Aparecerá un texto breve como éste:

Mar, a la izquierda, se va del parque, y Cristina, abajo a la izquierda, tampoco está contenta. Puede que ella también se marche si no se monta en una atracción fantástica que le guste mucho. ¡Todo depende de ti!



Reparación de atracciones

El modo PREGUNTA también se puede usar para comprobar el estado de mantenimiento de las atracciones. En los niveles posteriores a la cuarta lección práctica, algunas de las atracciones empiezan a parpadear en rojo. Esto sucede cuando las atracciones están estropeadas y es necesario que un mecánico las arregle.

Reparación de atracciones



Los mecánicos que haya en el parque acudirán a arreglar las atracciones estropeadas lo más deprisa posible. Si quieres que una atracción se arregle enseguida, coge un mecánico y suéltalo en la atracción estropeada.



Arreglar atracciones cuesta dinero. Si tienes poco, coge varios mecánicos o todos los que tengas en el parque y devuélvelos a su cabaña para que dejen de arreglar atracciones hasta que llegue un mejor momento.

Reparación de atracciones

Puedes pulsar el botón BORRAR para eliminar las atracciones estropeadas, pero ten en cuenta que cuando eliminas una atracción estropeada no recuperas todo el dinero que te costó construirla. Utiliza el modo PREGUNTA sobre una atracción para averiguar su valor residual.

Las pilas no están incluidas

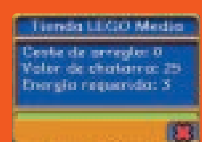
A medida que el parque prospera, las atracciones se van haciendo más complejas. Al profesor Voltaje le encanta inventar aparatos sofisticados para que los visitantes estén contentos y para que Bob, JP y tú no paréis de trabajar.

Todas las atracciones del profesor requieren mucha cantidad de energía, por lo que la tercera lección trata sobre las centrales eléctricas. Cuando empieces a necesitar centrales eléctricas se activará el indicador de energía de la esquina superior derecha de la pantalla.

No hay suficiente energía



En las pantallas siguientes verás que si colocas una atracción en el parque sin tener suficiente energía el indicador se desplaza totalmente hacia la izquierda. Además, la atracción parpadea en verde y deja de funcionar. Si hay un fallo en el suministro de energía, también hay objetos que parpadean en azul.



Si activas el modo PREGUNTA y haces clic en el objeto que parpadea aparece una casilla como la de la izquierda.



Las pilas no están incluidas

Nivel de energía correcto



La escasez de energía se soluciona construyendo una central eléctrica, para lo cual necesitas dinero suficiente. Cuando la energía se restablezca, el indicador subirá de nuevo y la atracción dejará de parpadear.

Recuerda que muchas atracciones no funcionan si no hay suficiente energía. Y si las atracciones no funcionan, los visitantes se aburren, se enfadan y acaban por marcharse del parque.





He acabado las lecciones prácticas, ¿y ahora qué?

¡Enhorabuena y bienvenido al mundo real del diseño y la gestión de un parque LEGOLAND! Una vez vistas todas las lecciones, es el momento de llevar a la práctica todo lo que has aprendido para construir un magnífico parque LEGOLAND.

Cuando acabes la quinta lección, accederás a la pantalla de ascenso de nivel, que es así:

Ascenso de nivel





En la esquina superior de la pantalla puedes ver uno de los famosos minipaíses de LEGOLAND. Es el próximo desafío al que te vas a enfrentar, así que para jugar haz doble clic en él o pulsa el botón de la mano con el pulgar hacia arriba.

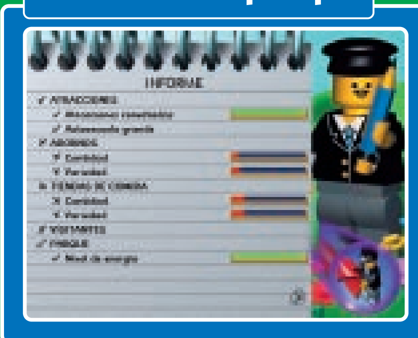
Los nueve espacios en blanco son para los niveles que irán surgiendo según avances en el juego. A medida que vayas completando los niveles recibirás como recompensa nuevos minipaíses (que también se utilizan como botones para los sucesivos niveles).

Con este botón puedes regresar a los niveles de lecciones prácticas, por si no te acuerdas de cómo funciona algo.

El inspector del parque

El señor Bimble, el temido inspector de parques, examinará tu parque LEGOLAND. ¡Pero no es tan duro como parece! En sus exámenes te da consejos con regularidad y te indica lo que se tiene que mejorar. De hecho, te entregará un informe que puede resultarte muy útil. Un informe del parque es más o menos así:

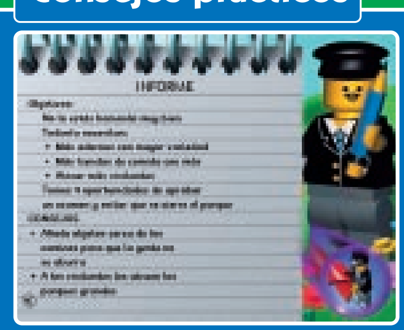
Informe del parque



La primera parte del informe indica si estás consiguiendo cumplir los objetivos generales de ese nivel, mediante indicadores, marcas de aprobación con forma de "v" alargada y cruces de desaprobación. Mientras consigas marcas de aprobación y barras verdes en lugar de cruces aprobarás los exámenes del inspector.

En el segundo informe, el inspector te dirá en qué fallas y te ofrecerá varios consejos para mejorar, como éstos:

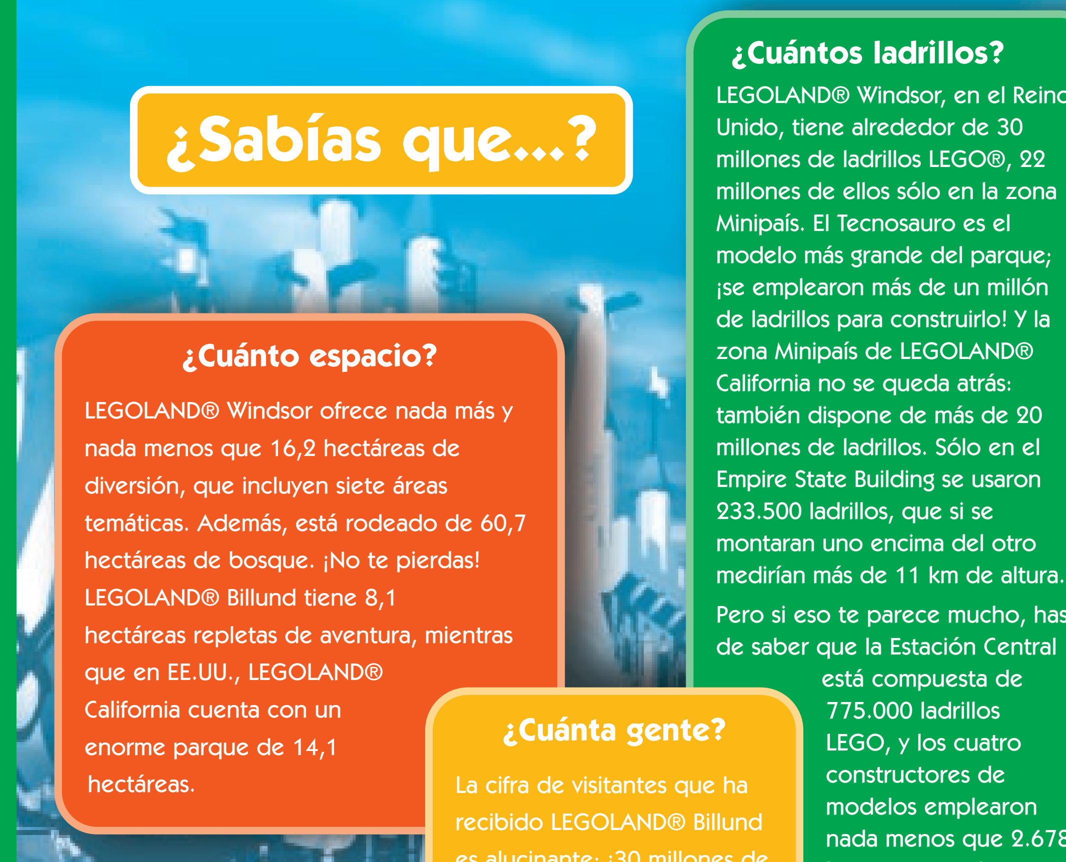
Consejos prácticos



Durante la mayor parte del juego, el inspector del parque te enviará una serie de exámenes del parque con sus evaluaciones, y si no cumples los requisitos que te indique cerrará el parque.

Pero no te preocupes: con la ayuda de Jonathan y los informes del inspector no te resultará muy difícil convertirte en el mejor director de parque LEGOLAND del mundo.

¡Buena suerte en tu aventura en la construcción!



¿Sabías que...?

¿Cuánto espacio?

LEGOLAND® Windsor ofrece nada más y nada menos que 16,2 hectáreas de diversión, que incluyen siete áreas temáticas. Además, está rodeado de 60,7 hectáreas de bosque. ¡No te pierdas! LEGOLAND® Billund tiene 8,1 hectáreas repletas de aventura, mientras que en EE.UU., LEGOLAND® California cuenta con un enorme parque de 14,1 hectáreas.

¿Cuánta gente?

La cifra de visitantes que ha recibido LEGOLAND® Billund es alucinante: ¡30 millones de personas! ¡Más de cinco veces la población de Dinamarca!

¿Y qué me dices de La guerra de las galaxias™?

Ahora en LEGOLAND® Windsor se pueden admirar los modelos en tamaño real de Darth Vader y R2-D2, construidos totalmente con ladrillos LEGO.

¿Cuántos ladrillos?

LEGOLAND® Windsor, en el Reino Unido, tiene alrededor de 30 millones de ladrillos LEGO®, 22 millones de ellos sólo en la zona Minipaís. El Tecnosauro es el modelo más grande del parque; ¡se emplearon más de un millón de ladrillos para construirlo! Y la zona Minipaís de LEGOLAND® California no se queda atrás: también dispone de más de 20 millones de ladrillos. Sólo en el Empire State Building se usaron 233.500 ladrillos, que si se montaran uno encima del otro medirían más de 11 km de altura.

Pero si eso te parece mucho, has de saber que la Estación Central está compuesta de 775.000 ladrillos LEGO, y los cuatro constructores de modelos emplearon nada menos que 2.678 horas en crearla.

LEGOLAND® Billund, en Dinamarca, cuenta con la asombrosa cifra de 45 millones de ladrillos en todo el parque. Su construcción más grande es Mount Rushmore, que requirió 1,5 millones de ladrillos LEGO convencionales y 40.000 ladrillos LEGO Duplo.

La estatua de la Libertad es enorme: ¡mide más de nueve metros!

Premio al mejor director de parque LEGOLAND

Si consigues completar el juego LEGOLAND recibirás el premio al MEJOR director de parque LEGOLAND, que podrás imprimir y guardar como trofeo.



Ten cuidado con Bob el motorista en la introducción del juego. ¡Se ha escapado de LEGO Creator sólo para venir aquí!



La recetas favoritas de Rosie Brickolini

Aquí tienes algunas de mis recetas más conocidas. A los miles de clientes que comen en mis restaurantes cada año les encantan. Espero que te guste cocinarlas tanto como a mí saborearlas. Siempre debes cocinar delante de un adulto, pero ten cuidado: ¡no vaya a picar de tus platos cuando te descuides!



Las recetas favoritas de Rosie Brickolini

BATIDO DE PLÁTANO CON MIEL

¡En el café de Papá Mole estos batidos son la bomba!

Ingredientes: un plátano, 280 ml de leche fría, una cucharada de miel y una bola de helado de vainilla.

1. Deja la bola de helado en un cuenco durante 10 minutos para que se ablande. Mientras tanto, utiliza otro cuenco para machacar el plátano con un tenedor.

2. Echa la miel y el helado en el cuenco del plátano y mézclalo todo con una cuchara hasta que se forme una pasta homogénea. Después añade la leche y bate la mezcla hasta que esté muy espumosa. ¡Ya puedes meter la pajita y beber!

DULCE DE COCO

Al profesor le pirra todo lo dulce y ésta es una de sus meriendas favoritas.
Ingredientes: 200 g de coco rallado, 400 g de azúcar glasé, una lata de leche condensada y colorante rosa.

1. Pon el azúcar glasé en un cuenco. Añade el coco rallado y mézclalo todo.

2. Añade cinco o seis cucharadas de leche condensada, poco a poco, mezclándola con el azúcar y el coco hasta formar una bola compacta.

3. Corta la bola por la mitad y aparta una de las mitades. Añade a la otra mitad varias gotas de colorante rosa y mézclalas bien.

4. Coge un molde cuadrado y cúbrelo con papel de aluminio. Introduce la masa blanca en el fondo del molde y aplástala para que quede plana. Echa la masa rosa encima de la blanca y déjala reposar durante un par de horas. Ya sólo tienes que cortarlo en cubos ¡y a comer!

LAS TRUFAS DE CHOCOLATE DE ROSIE

En Navidades preparo trufas para el personal de LEGOLAND. Me gusta meterlas en una caja y adornarla con un lazo enorme.

Ingredientes: 225 g de chocolate negro, 75 g de mantequilla blanda, 175 g de azúcar glasé, dos cucharadas de nata líquida y bolitas de colores o fideos de chocolate.

1. Pide a un adulto que derrita el chocolate al baño María.

2. Cuando esté derretido, añade la mantequilla y mézclalo todo. Después haz lo mismo con la nata. Añade el azúcar glasé poco a poco, a través de un tamiz, sin dejar de remover la mezcla. Cuando esté fría, guárdala en el frigorífico durante dos horas.

3. Con una cucharilla, extrae un montoncito de mezcla y amásalo hasta formar una bola. Sigue formando bolas hasta que se acabe la mezcla. Después, haz rodar la mitad de las bolas sobre los fideos de chocolate y la otra mitad sobre las bolitas de colores. Mételas en el frigorífico durante una hora más y ¡al ataque!

VOLCANES CRUJIENTES

Estas delicias son todo un clásico y muy fáciles de preparar.

Ingredientes: 30 g de azúcar, 30 g de mantequilla, 30 g de cacao, una cucharada de caramelo líquido, 60 g de arroz inflado, 120 g de azúcar glasé y colorante rojo y amarillo.

1. Echa el cacao, el azúcar, la mantequilla y el caramelo líquido en una cacerola grande. Ponla a fuego lento y revuelve con una cuchara de madera hasta que todos los ingredientes se hayan derretido.

2. Retira la cacerola del fuego y deja que se enfríe un rato. Añade el arroz inflado y mézclalo bien.

3. Utiliza una cuchara para repartir la mezcla en diez montones sobre una bandeja. Con las manos, moldea los montones hasta formar una montaña y haz una boca en la parte superior de cada una.

4. Pon el azúcar glasé en un cuenco, añádele dos cucharadas de agua caliente y mézclalo. Después añade unas cuantas gotas de colorante rojo y amarillo. Mézclalo bien.

5. Con una cuchara, introduce el azúcar naranja en la boca del volcán, dejando que chorree por los laterales. Espera un rato antes de servirlos.





Créditos de LEGOLAND

Director de producción:
Rob Smith

Ayudantes de producción:
Paul Blair, Joe Palmer

Diseño del juego:
Paul Blair, Joe Palmer, Aron Phelan, Rob Smith

Efectos de sonido:
Rob Smith

Animación:
Jeppe Nygaard Christensen, Martin Gardeler, Terry Hylton, Martin Lanzinger

Director de control de calidad:
Tony Miller

Jefe del grupo de control de calidad:
Gary Simmons

Comprobadores de control de calidad:
Jonathan Hughes, Alex Mundy, Sophie Blakemore, Stephen Manners, Dwayne Buck, Dave Lane, Nicolas Doucet, Rob Marsh, Andrew Donnelly, Desmond Gayle

Asesoría culinaria:
Sarah 'Spoons' Camburn

Desarrollado por:
Krisalis Software Ltd.

Jefe de proyecto:
Andy Ware

Director de programación:
Mark Rabjohn

Programadores:
Narinder Basran, Damian McKenna, Richard Teather, Kevin Thacker, Andy Ware

Equipo artístico:
Dave Colledge, Darren Hebden, Tracy Hudson, Rob Richardson

Control de calidad:
Daniel Greene, Steve Sumner

Director ejecutivo:
Tony Kavanagh

Música directa y de animación compuesta y producida por:
David Punshon y Richard Wells

Trabajo de animación: Artworld UK

Director de animación y guión:
Jon Harrison

Jefe de animación:
Dave Garbett

Créditos de LEGOLAND

Ayudante jefe de animación:
Grahame Collier

Equipo de animación:
Mark Harrison, Hearl Hutchinson, Simeon Hankins, Simon Scott, Rob Dorney, Stuart Barnicutt, Teoman Irmak

Jefes de modelado:
Simon Scott, Ian Deary

Efectos de sonido:
John Saul

Dibujante de guión:
Andy Payne

Actor de doblaje:
Justin Fletcher

Estudio de grabación:
Matinee Sound and Vision

Ingeniería:
Olly Poolman

Manual:
Sarah Camburn, Laurence Scotford

Publicado por:
LEGO Media International
Mark Livingstone – Worldwide Managing Director

Localización:
Michelle Richmond - Localisation Manager

Producción:
Nic Ashford - Logistics Manager

Mercadotecnia internacional:
Petra Bedford – directora de mercadotecnia para Europa y Asia
Helen Nicholas – directora de mercadotecnia para Constructive y Games
Ron Gibson - director de mercadotecnia para EE.UU.

Ventas internacionales:
Leah Kalboussi - jefe de ventas para Europa y Asia
Gregg Sauter - director de mercadotecnia y ventas para EE.UU.

Agradecimientos a:
Jonathan Robb, Lars Kolbaek, Nancy Nissen, Lisbeth Frolunde, Caroline Grahames, LEGOLAND Windsor, LEGOLAND Billund y LEGOLAND California.

Agradecimientos especiales a todos los niños por su valiosa aportación al desarrollo de este producto.

Asistencia técnica

Servicio de atención al cliente: 91 74965 82

Horas de atención al público: 09.00 am a 6.00 pm, de lunes a viernes

Correo electrónico: legomediaeuro@aqinc.com

Si decide llamar al teléfono de asistencia, hágalo si es posible delante del ordenador, y asegúrese de darnos toda la información que pueda. Anote el tipo de hardware que tiene en su equipo, incluidos los datos siguientes:

- Velocidad y marca del procesador.
- Marca y modelo de las tarjetas gráfica y de sonido.
- Marca y modelo de la unidad de CD-ROM o DVD.
- Cantidad de memoria RAM.
- Hardware y periféricos adicionales.
- Todos los mensajes de error que aparezcan en la pantalla.

Nota: Si no puede obtener alguno de los datos sobre su sistema, póngase en contacto con el fabricante o el distribuidor.



Garantía de satisfacción total o devolvemos el dinero

30 días de garantía con derecho a reembolso del precio íntegro.
Si no está completamente satisfecho con este producto, tiene derecho a devolverlo en un plazo de 30 días a LEGO Media, y a un reembolso del precio íntegro sin tardanza. Para poder ejercer este derecho tiene que devolver la totalidad del producto, es decir, sin nada roto, y con todos los materiales que venían en la caja cuando lo compró, así como el recibo de compra original. Los derechos anteriores complementan, y no afectan en ningún sentido, a los derechos estatutarios que le corresponden en calidad de consumidor.

Póngase en contacto con su distribuidor más cercano si desea más detalles.

Aviso de epilepsia

Lee este texto antes de jugar con cualquier videojuego o permitir que los niños lo hagan.

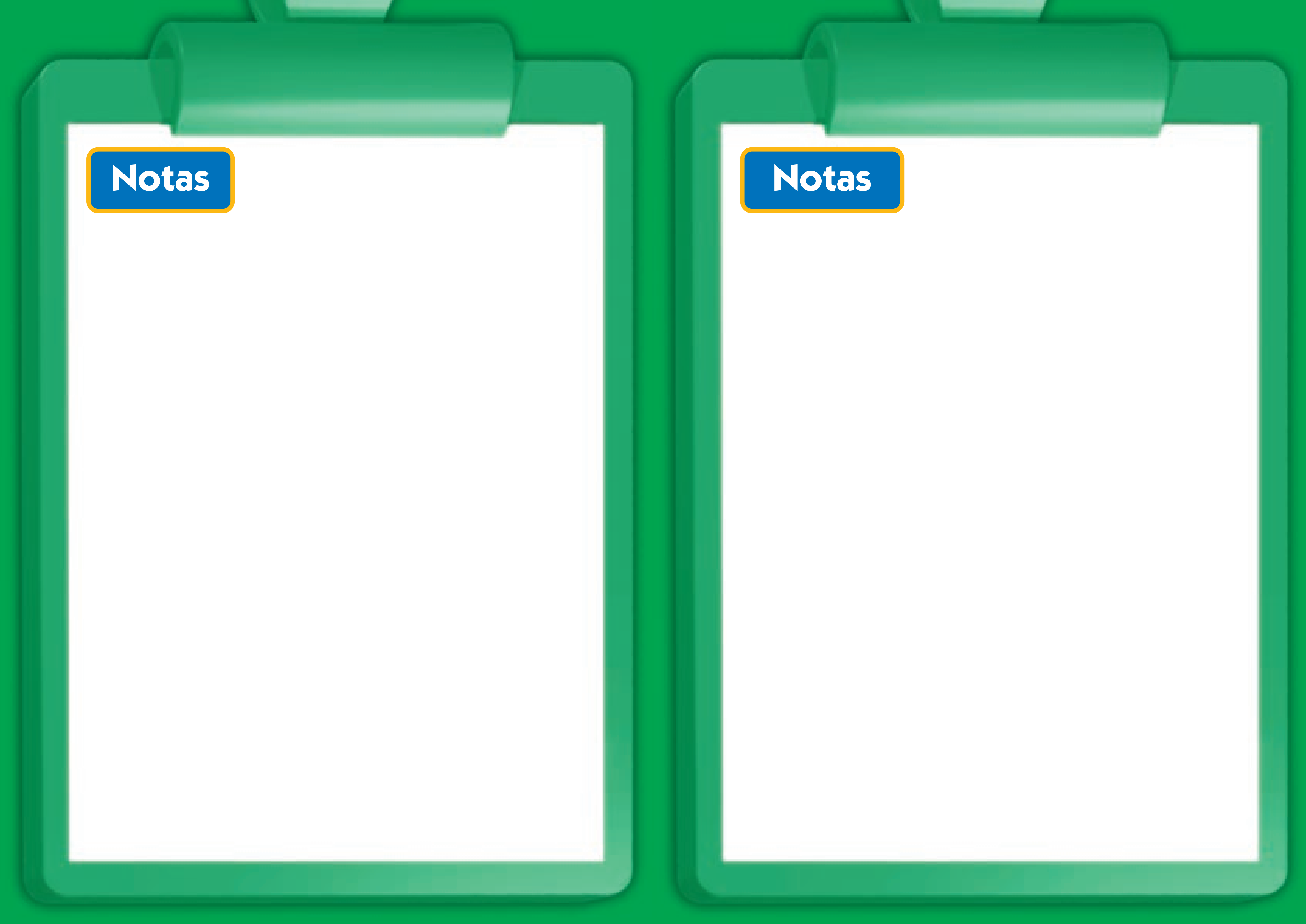
Algunas personas experimentan ataques epilépticos o pérdidas de conocimiento ante la visión de luces intermitentes u otras circunstancias habituales en la vida cotidiana. Estas personas pueden sufrir un ataque mientras ven imágenes de televisión o juegan con cierto tipo de videojuegos. Incluso algunas personas que nunca han sufrido ningún síntoma ni se les ha diagnosticado la epilepsia son susceptibles de sufrir un ataque.

Si tú o algún miembro de tu familia habéis sufrido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al estar expuestos a luces intermitentes u oscilantes, consulta al médico antes de jugar.

Los padres deben controlar el uso de videojuegos por parte de sus hijos.
Si un jugador experimenta mareos, alteraciones de la visión, temblores musculares u oculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, debe dejar de jugar inmediatamente y consultar con el médico.

SIGUE LAS INSTRUCCIONES SIGUIENTES CUANDO JUEGUES CON VIDEOJUEGOS:
No te sientes demasiado cerca de la pantalla del televisor. Colócate a la máxima distancia que permita el cable de conexión.
Es preferible jugar en pantallas pequeñas. No juegues si estás cansado o no has dormido lo suficiente.
Asegúrate de que la habitación donde juegas está bien iluminada. Descansa durante diez o quince minutos por cada hora de juego.




Notas
Notas

games.



Fabricado en la U.E.
2299540
IB2G-LANSP3

